

¿EL JUEGO COMO RECURSO METODOLÓGICO FACILITA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE PSICOMETRIA?

Psicología

Este material de autoestudio fue creado en el año 2006 para la asignatura Psicología y ha sido autorizada su publicación por el (los) autor (es), en el Banco de Objetos Institucional de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.





Msc. FRANCY YAMILE TATAR GARNICA
Grupo de Investigación Desarrollo Humano, Cognición y
Educación
Escuela de Psicología
Facultad Ciencias de la Salud
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Tunja – Boyacá –
tatargarnica@yahoo.es



UNIVERSITARIOS, JUGANDO APRENDEN PSICOMETRÍA



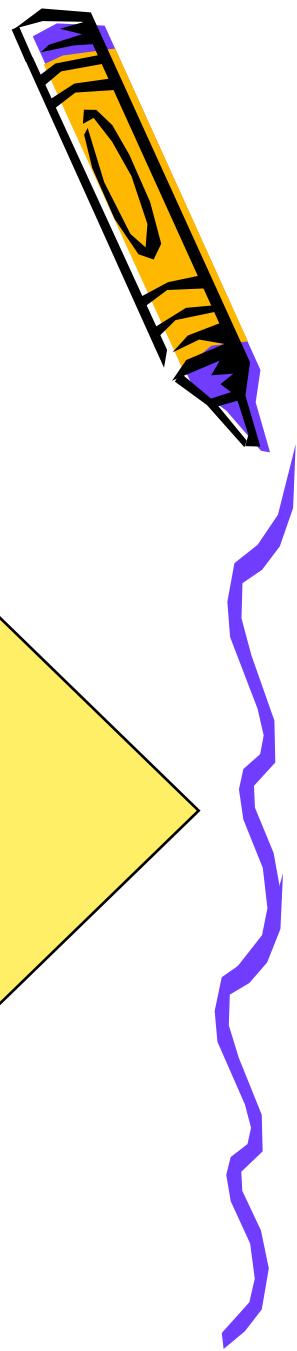
**¿EL JUEGO COMO RECURSO METODOLÓGICO FACILITA EL
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE PSICOMETRIA?**



Msc. FRANCY YAMILE TATAR GARNICA
**Grupo de Investigación Desarrollo Humano, Cognición y
Educación**

OBJETIVO

**DESCRIBIR SI EL JUEGO COMO RECURSO
METODOLÓGICO FACILITA EL APRENDIZAJE EN
LA ASIGNATURA
DE PSICOMETRIA EN ESTUDIANTES
DE III SEMESTRE DE PSICOLOGIA
DE LA UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
DE LA CIUDAD DE TUNJA**



Aumentar el índice de Asistencia y puntualidad a clase por la motivación que despierta en el estudiante.

Enseñar a los estudiantes a Regular su conducta De autocontrol.

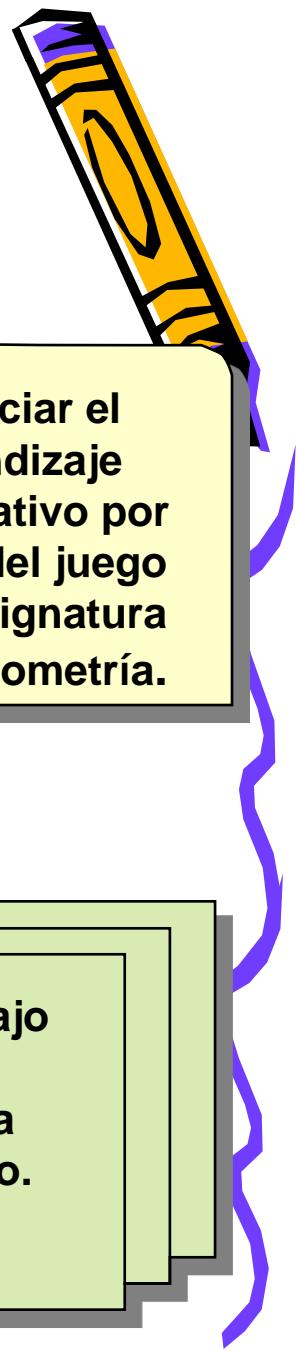
Desarrollar la creatividad de los estudiantes en el diseño de los juegos.

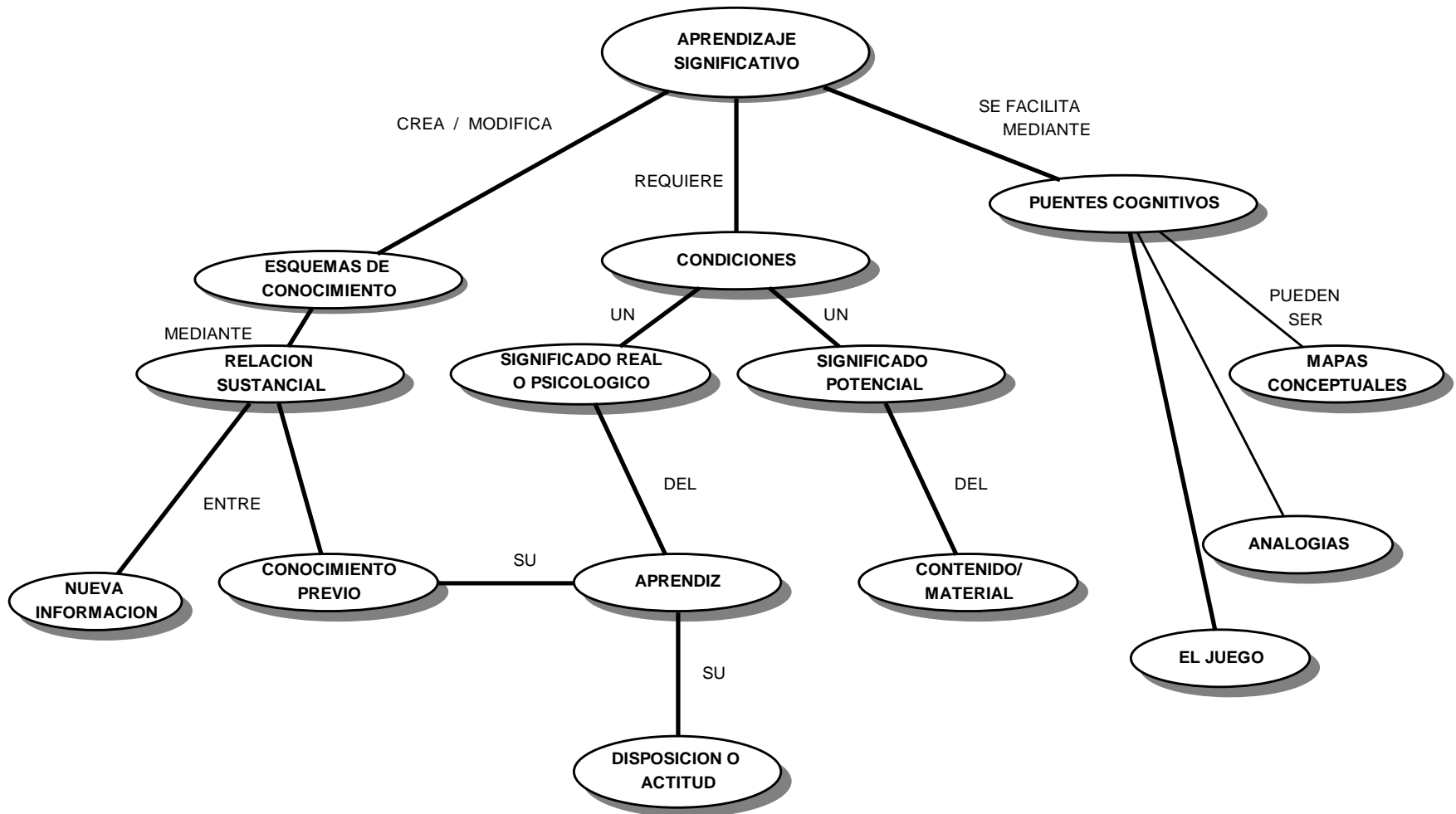
Propiciar el aprendizaje significativo por medio del juego en la asignatura de psicometría.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Obtener responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo

Lograr el trabajo individual y colectivo a la hora del juego.





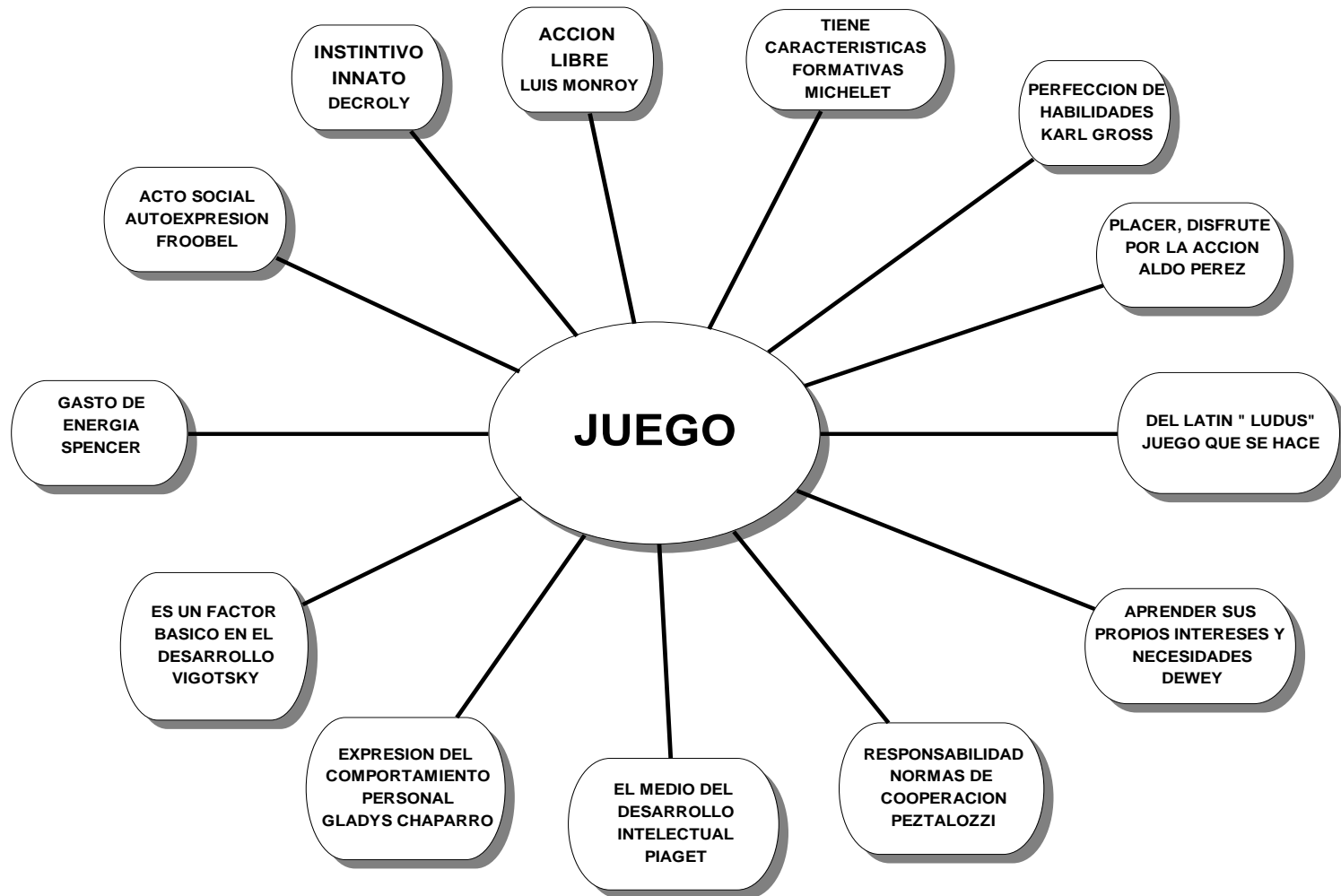
EL CONCEPTO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Adaptación: Ontoria 1993.



CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

A LA LUZ DE LAS DIFERENTES DELIMITACIONES CONCEPTUALES APORTADAS POR DIFERENTES AUTORES.



MUESTRA



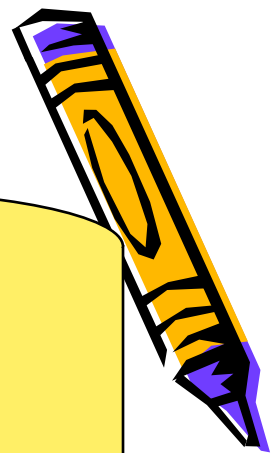
El desarrollo del estudio se realizó con 19 jóvenes que cursaban el tercer semestre de Psicología de la Universidad Antonio Nariño de Tunja Boyacá: 6 hombres y 13 mujeres en los cuales 2 de las mujeres están casadas y los demás solteros; sus edades oscilan entre los 17 y los 26 años. Las razones que llevaron a seleccionar una población universitaria fue por el trabajo que desempeñó en la Institución como docente dictando la materia de Psicometría por tres años.



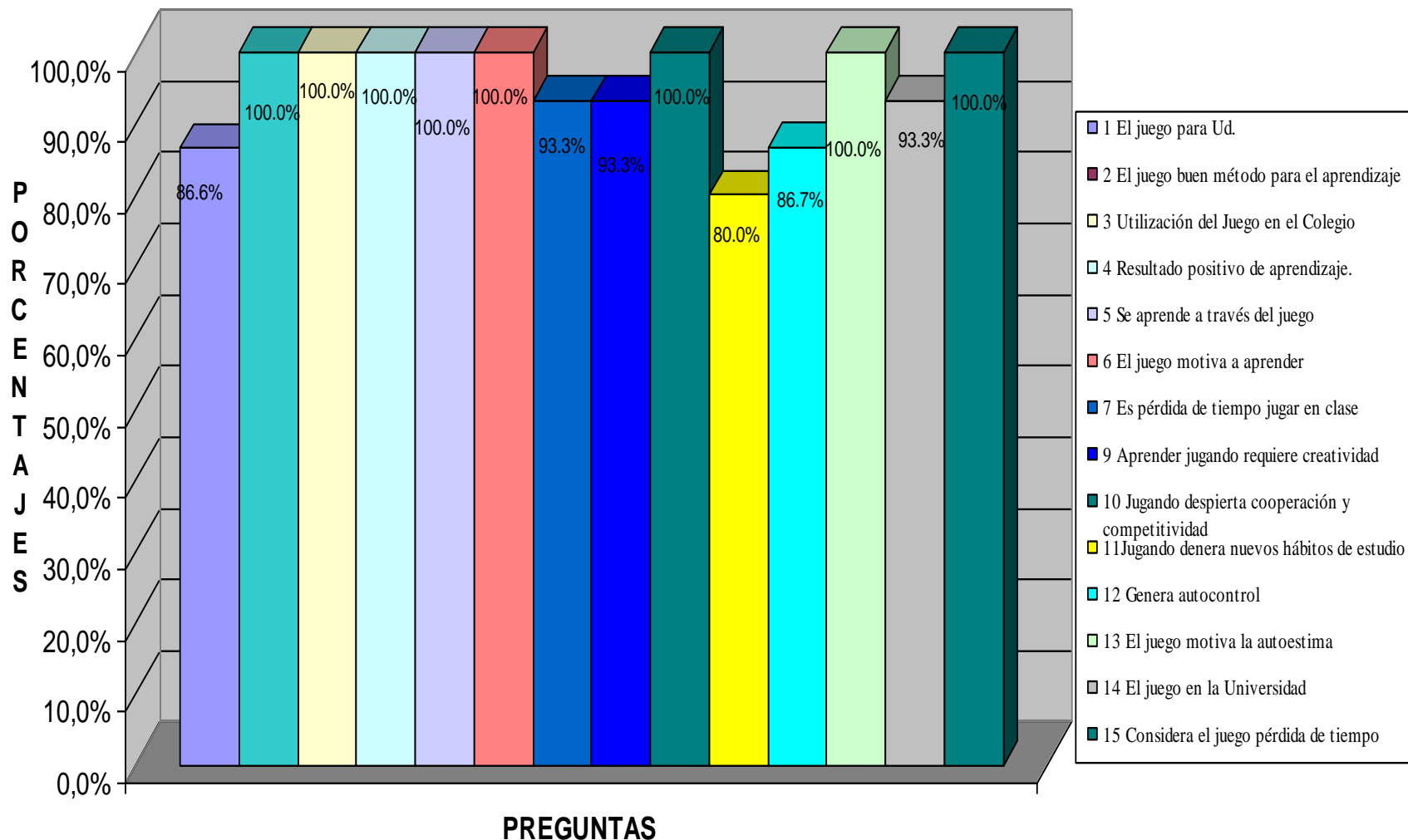
TIPO DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN -PARTICIPATIVA

PARTE DE UN DIAGNOSTICO DE LA REALIDAD SE DETERMINA EL ESTADO PRINCIPAL Y FINAL DEL APRENDIZAJE DE LOS CONOCIMIENTOS PRE ANTES DE VER LA MATERIA Y POST DESPUES DE VERLA.

EN FORMA PARTICIPATIVA DURANTE LA ACTIVIDAD DOCENTE SE VAN CONSTRUYENDO LAS VARIANTES LÚDICAS PARA APRENDER LA PSICOMETRÍA.



DISTRIBUCION PROPORCIONAL DE LAS RESPUESTAS AL CUESTIONARIO "JUGANDO Y APRENDIENDO"



PROCEDIMIENTO

ESTUDIOS DE NECESIDADES PRIMERA ETAPA

- PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
- ANALISIS BIBLIOGRAFICO DIRIGIDO A LA CONSTRUCCIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA.
- APLICACIÓN DE CUESTIONARIO PRE Y POST.

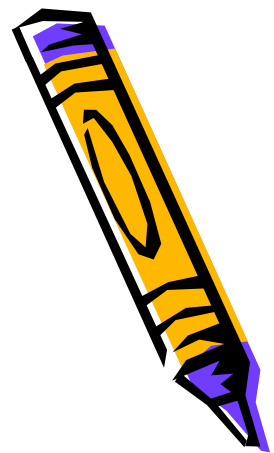
DESARROLLO DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE PSICOMETRÍA SEGUNDA ETAPA.

PRIMER PERIODO: TRES PRIMEROS TEMAS (TALLERES, EJERCICIOS ESTADISTICOS, SEMINARIOS.

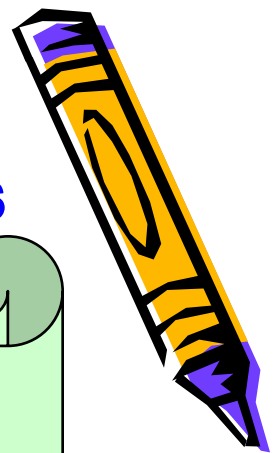
SEGUNDO PERIODO: CINCO TEMAS SIGUIENTES Y SE DISEÑAN Y APLICAN LOS JUEGOS.

TERCER PERIODO: SE ENSEÑA APLICAR E INTERPRETAR PRUEBAS PSICOMETRÍCAS.

CUARTO PERIODO: DISEÑO DE UNA PRUEBA PSICOMETRICO.



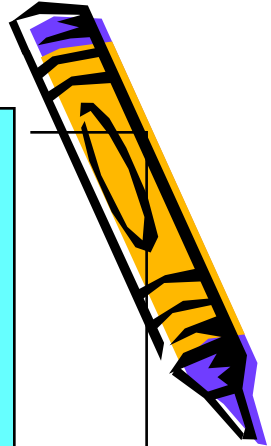
PROCEDIMIENTO Y ANALISIS DE RESULTADOS



TERCERA ETAPA

ELABORACIÓN DE CARTILLA “APRENDER PSICOMETRÍA JUGANDO”. SE ENCUENTRA:
LOS JUEGOS DE CADA TEMA TRAE SU PROCEDIMIENTO,
REGLAS Y MATERIALES.

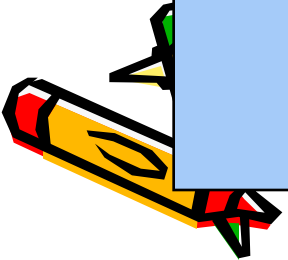




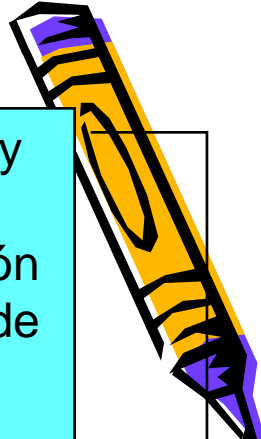
El juego permitió alcanzar resultados positivos en interiorización en los conocimientos, en el mejoramiento de la asistencia y puntualidad, la motivación, cooperación, aceptación e interacción grupal, así como la concentración y atención de los estudiantes y especialmente en el desarrollo de la creatividad, la responsabilidad y la regulación de sus conducta. Efectos que apuntan hacia la independencia de los estudiantes.



CONCLUSIONES



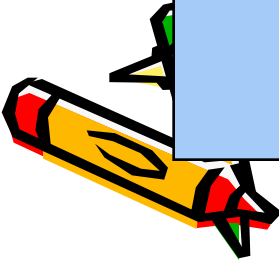
La cartilla “aprende psicometría jugando” constituye una alternativa que a través de su metodología involucra a los estudiantes con los contenidos teóricos en la asignatura, logrando una participación activa y consciente del grupo permitiendo que los estudiantes exploraran y desarrollaran su potencial de competencia sana mediante el juego.



Los juegos permitieron al profesor, y a los alumnos la participación y realización sistemática y permanente en el proceso de evaluación, autoevaluación y evaluación conjunta, que facilitaron la determinación de las fortalezas y debilidades de los estudiantes en el aprendizaje de las diferentes temas de la asignatura.



CONCLUSIONES



La eficacia de la lúdica como propuesta final, o como estrategia de aprendizaje dependerá exclusivamente de los educadores que la promuevan y empleen, teniendo en cuenta que como estrategia metodológica debe tener presente la operatividad, la durabilidad, el procedimiento, duración, orientación, pedagógica en el área a desarrollar, evaluación que logre la confiabilidad.

- "EL JUEGO ES UNA ACTIVIDAD NATURALMENTE FELIZ INHERENTE AL SER HUMANO VA DESDE LA INFANCIA HASTA LA VEJEZ, DESARROLLA INTEGRALMENTE LA PERSONALIDAD, Y EN PARTICULAR SU CAPACIDAD CREADORA, MODIFICANDO Y PROVOCANDO, NUEVAS ADAPTACIONES DEL COMPORTAMIENTO Y DEL APRENDIZAJE". Francy Tatar

